CCUC

CREATIVE COMMODORE USERS' CLUB

Nr. 4 · Oktober kvartal · 1991

For den kreative computerbruger

CCUC
Creative Commodore Users' Club
Kreative Commodorebrugeres Klub

Udgiver:
CCUC
Baunetoften 4
3320 Skævinge
Postgiro 8 40 00 40
Tlf. 42 28 87 59

Chefredaktør:
Erling Petersen

Redaktør:
Martin Petersen

Medarbejdere bl.a.:
Michael Laursen
Michael Hoffmeyer
Catharina Bøgelund Hansen
Marianne Hansen
Thomas Jørgensen
Morten Bech
Ivan M. Larsen
Linda Petersen

Tegninger (EDBART m.m.):
Michael Hoffmeyer

Forsideillustration:
En illustration af julepakken fra Codemasters og KONIX.

Tryk og repro:
fbo-grafisk a/s,
Frederiksværk

Teksten er sat i DSI-SYSTEM og udskrevet på en STAR postscript laserprinter.

INDHOLD

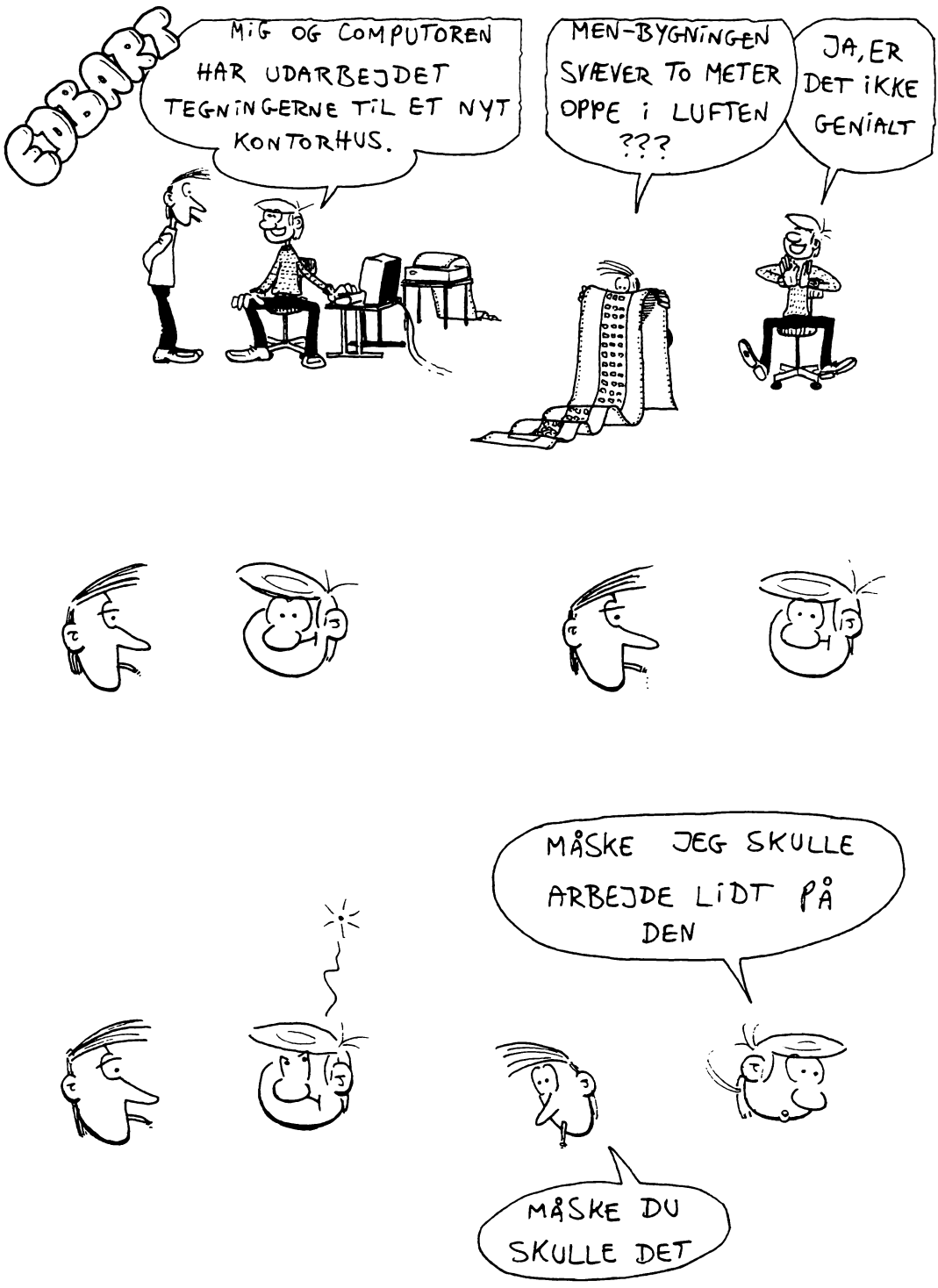
EDBART 3
Vinduer på 64'eren 4
Genvej til bedre lyd 5
Skab med AMOS 6
Hello AMIGAs 7
Gamle blade 7
C64 bliver prof. 8
Konkurrence 10
Giv mor overskæg 11
Superbasenews 12
Ledningsforvirring 12
Frk. Linda's Brevkasse 13
Tips & Tricks 18
Programmering på en 64'er . 19
SPAR TID! 23
KONIX spiller ud 23
Brugtputterparadiset 24
AMIGA 500 *Plus* 25

ISSN 0906-5105

Intet materiale fra dette blad må reproduceres under nogen form. Overtrædelse heraf vil medføre retsforfølgelse.

Vi tager med tak imod indsendt materiale fra medlemmer, men forbeholder os retten til at anvende det efter eget skøn og behov. Forlaget forbeholder sig endvidere retten til at offentliggøre og benytte indsendt materiale, herunder programmel, uden at skulle stå til ansvar for indsenderen.

Creative Commodore Users' Club (CCUC) kan ikke drages til ansvar for skader opstået på udstyr efter tilslutning af de trykte konstruktioner.


EDBART
MIG OG COMPUTOREN HAR UDARBEJDET TEGNINGERNE TIL ET NYT KONTORHUS.
MEN-BYGNINGEN SVÆVER TO METER OPPE I LUFTEN ???
JA, ER DET IKKE GENIALT
MÅSKE JEG SKULLE ARBEJDE LIDT PÅ DEN
MÅSKE DU SKULLE DET

VINDUER PÅ 64'eren

Hvad siger du til at tegne med en mus på din 64'er? Vælge farver, figurer og funktioner i rullegardinsmenuer? Og gemme dine nydelige kreationer på bånd eller diskette for senere hen at tage dem frem og editere videre i dem?

Et nyt tegnesystem er kommet til 64'eren, og prisen er helt perfekt. Systemet hedder ProDraw 64 og indeholder en række forskellige ting:

Advanced Art Studio
TURBO Geos mus
Musemåtte
Museholder

Advanced Art Studio

"The Advanced OCP Art Studio", som tegneprogrammet i virkeligheden hedder, indeholder et hav af muligheder. Brugerfladen er i høj grad inspireret af AMIGA og APPLE Macintosh med vinduer, rullegardinsmenuer, ikoner o.s.v. Alle tegninger kan skrives direkte ud på printer.

I Advanced Art Studio kan du selv tegne de penne, der tegnes med (!). Opmærkede dele af skærmen kan inverteres, flyttes, forstørres, formindskes, mases sammen, strækkes, vendes og roteres. Du har også mulighed for at sætte tekst ind i 9 forskellige størrelser, 2 retninger, med fed skrift og roteret. Der er selvfølgelig også mulighed for, at du kan tegne dit eget karaktersæt.

Mange flere muligheder er til rådighed. Og hvis det skulle blive en tand for avanceret, er der også et mindre omfangsrigt program i pakken, der simpelt hen hedder "The OCP Art Studio". Programmet fås både på bånd og diskette.

Mus og udstyr

I pakken ligger der udover programmet den velkendte TURBO Geos mus med en musemåtte og en museholder.

TURBO Geos musen er en pålidelig mus, der ikke byder på noget særligt i design.

Og så?

ProDraw 64, der indeholder alt det ovennævnte, koster kr. 498,- og forventes at være i butikkerne, når du læser dette.

Knop.

GENVEJ TIL BEDRE LYD

Lyden på AMIGA'en er god - men den kan blive bedre! Med denne lille konstruktion får du simpelt og billigt mulighed for at udvide lydspektret på din AMIGA.

Konstruktionen består af en diskantkontakt. Når kontakten er slået til, vil diskanten være hævet, hvormed du får et klarere lydbillede frem for den "grød", det ellers tit kan blive til.

BEMÆRK, at AMIGA'en skal åbnes for at lave sjoveren her, så det kan gå ud over din garanti, hvis du stadig har sådan en på din maskine. Til gengæld er konstruktionen ganske ufarlig, hvis blot du sørger for at følge vejledningen nøje og ikke klatter med lodningerne.

SÅDAN

Skil AMIGA ad (seks skruer nede fra), tag toppen og tastaturet af den. Blikskærmen skal også fjernes. Dette gøres ved at skrue skruerne op og bukke de små metalfliger opad.

Når metalskærmen er væk, har du direkte adgang til maskinens indre: Hovedkortet. På hovedkortet skal du finde en IC, der på printkortet er benævnt U7. Den sidder lige i nærheden af parallelporten.

U7 vippes forsigtigt op af soklen med en skruetrækker e.lign. Lokalisér ben 3 (se skitse) og buk dette op med en fladtang. Det skal bukkes op således, at det ikke længere har kontakt med soklen, når IC'en sættes i soklen igen. Når dette er i orden, sættes IC'en i soklen.

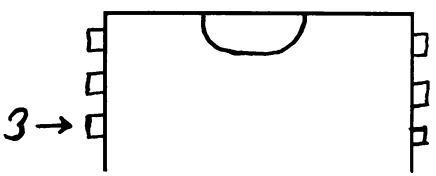
Lod en ledning på ben 3 og lod den anden ende af ledningen på det midterste ben på en ON-ON etpolet vippeomskifter.

Find en modstand, der hedder R505. Den er til højre for U7. På det modstandsben, der er nærmest computerens bagkant, loddes også en ledning. Pas på ikke at varme for meget, da du så risikerer, at modstanden går løs af hovedkortet.

Den anden ende af ledningen loddes på ét af sidebenene på vippeomskifteren.

Nu er kontakten for så vidt klar til brug. Find evt. et passende sted til den i kabinettet og skru den fast dér, så du altid uden besvær kan vælge mellem normal og hævet diskant.

Tjek en ekstra gang, at alt er loddet på som det skal og luk computeren igen. Omskiftningen kan sagtens foregå mens computeren er tændt.



MATERIALELISTE:
1 AMIGA 500
2 stumper ledning
1 ON-ON etpolet vippeomskifter

Hvis du har AMIGA'en i forvejen, koster resten omkring en tyver.

Knop.

SKAB MED AMOS

AMOS er skabt til at skabe. Det er et sprog, som du kan bruge på din AMIGA til at konstruere dine egne demoer, spil, databaser og håndteringsprogrammer. AMOS giver dig alt, hvad du har brug for.

Firmaet bag AMOS hedder Mandarin Software, og det er nok ikke nogen tilfældighed. Mandarin er nemlig det sprog, der tales af flest mennesker jorden over. Og mon ikke, flere og flere computere vil komme til at snakke AMOS i de kommende år? Det tror jeg i hvert fald efter at have stiftet bekendtskab med dette herlige sprog.

PAKKERNE

Jeg fik en stak nydelige æsker på mit skrivebord. AMOS the Creator, AMOS Compiler og AMOS 3D. AMOS the Creator er, hvad vi får behov for i første omgang.

AMOS the Creator er grunddelen, der indeholder det komplette AMOS sprog. AMOS Compiler er en programpakke, der laver AMOS programmer om til maskinkode, så de arbejder op til 5 gange hurtigere. AMOS 3D programpakken giver en masse ekstra muligheder for at konstruere figurer og bevægelser tredimensionelt.

AMIGA'en bliver som bekendt leveret med en BASIC-fortolker, der for så vidt er udmærket. MEN, vil du lave noget, der ser ud af noget og samtidig arbejder hurtigt, skal du ud at investere. Og det er desværre langt fra billigt. AMOS the Creator, som er nødvendig for at følge vores programmeringskursus, der starter i næste nummer af CCUC, koster kr. 698,-.

Vi har valgt AMOS frem for C, da AMOS er mere logisk i opbygningen og lettere fører til et flot og hurtigt resultat. Af samme årsager er sprog som PASCAL og COMAL også droppet.

BRUGERFLADEN

Jeg stak programdisketten til AMOS the Creator i drevet og startede den op. Jeg forventede at møde en eller anden kedelig start-skærm, som man som regel vil få smækket i hovedet, når et programmeringssprog startes.

Måbende så jeg til, da AMOS startede op. Friske farver, menuer, musestyring og det hele. En editor, der kan måle sig med de bedste tekstbehandlinger. Menusystemet er af typen, der ikke kræver, at man læser trehundrede sider for at bruge det.

OMFANGET

Ikke desto mindre er der i pakken en 300 siders manual - på engelsk. Plus et par tillægsbøger.

AMOS er et meget omfattende sprog. Mere end 500 kommandoer giver dig et væld af muligheder. F.eks. kan du animere en sprite med en enkelt kommando.

Det er ingen hemmelighed, at AMOS er beregnet til at lave spil med. Dette understreges bl.a. af den unikke interrupt feature, der gør det muligt at designe en animation (bevægelse) og lade den fungere helt automatisk sideløbende med et andet program - uden at forstyrre det!

Programmer, der er skrevet i AMOS, arbejder fantastisk hurtigt. Francois Lionet, der har skrevet AMOS, har været generet af, at folk, der designer spil, skal lave de samme kedelige rutiner igen og igen: Flytning af sprites, brug af diskette, scrollning af skærmen o.s.v. o.s.v. Nu har han gjort arbejdet én gang for alle. Det siger sig selv, at den slags rutiner skal være hurtige for at man skal være i stand til at skabe rimelige spil med systemet.

KONKLUSION

AMOS er dyrt. Men har du tænkt dig at komme i gang med programmering, er det alle tiders investering. Kurset i AMOS-programmering starter i næste nummer.

Erling Petersen

HELLO AMIGAs!

På grundlag af fordelingen af medlemmer i CCUC, har vi i lang tid (det seneste år) arbejdet med en fordeling af stoffet på den måde, at Commodore 64/128 har 85% af stoffet, mens AMIGA har 15% af stoffet. Simpelt hen fordi vi kun havde 15% AMIGA-medlemmer.

Vi har foretaget en ny optælling, der ligger til grund for den anderledes fordeling af stoffet denne gang. Det viser sig nemlig, at 45% af CCUC-medlemmerne nu er AMIGA-ejere. Derfor vil der fra og med denne udgave af CCUC være ca. 45% AMIGA-stof og ca. 55% C64/128 stof.

MEN, fortvivl ikke, kære C64/128 ejere. Vi ved godt, at CCUC er de danske C64-ejeres eneste rigtige blad, og det vil vi blive ved med at være!

Redaktionen

GAMLE BLADE

Hvis du gerne vil have fat i ét eller flere af de gamle blade, kan du ringe på tlf. 42 28 87 59 (klubbens tlf. nr.) og rekvirere dem. De koster kr. 15,- pr. stk.

C64 BLIVER PROFESSIONEL

Som verdens første blad er CCUC kommet i besiddelse af halvfærdige udgaver af nogle nye programmer til Commodore 64/128. Programmørernes opgave er at lave de kendte Inter-programmer til AMIGA om til C64-versioner. Stort brød at slå op - vi ser på, om det kan lykkes.

Tekstbehandling

InterWord er kendt af mange AMIGA-ejere som den kompromisløse tekstbehandling. Nu kommer den på 64'eren!

InterWord 64 ligner enhver anden tekstbehandling - på overfladen. Men tryk en gang på joystick- eller muse-knappen, og du får en stak rullegardinsmenuer, nøjagtig som på AMIGA - bare lidt hurtigere! Jo, der *er* virkelig tale om effektiv respons på ethvert menuvalg og enhver bevægelse i menusystemet.

Editoren reagerer øjeblikkeligt på ethvert tastetryk. Normalt skriver du med en skærmbredde på 40 tegn, men det er jo meningen, at det skal se professionelt ud, så du kan umiddelbart skifte til 80 tegns skærmmode også. Dette svarer til de 80 tegn, der sædvanligvis er i bredden på en printer.

Mulighederne er rigtig mange, men vi vil ikke skrive alt for meget endnu - test i CCUC følger helt sikkert, når vi har det færdige produkt mellem hænderne. Det ser meget lovende ud.

Tegneprogram

InterPaint er ikke kendt fra AMIGA-linien. Ikke desto mindre er der tale om et tegneprogram af AMIGA-kvalitet. Programmet kontrolleres af joystick eller mus. Sågar en AMIGA-mus kan sættes til 64'eren for at opnå maksimal fleksibilitet i InterPaint. Man tror, det er løgn, men det virker perfekt.

InterPaint indeholder mange mindre programmer, f.eks. en karaktereditor, som vi har haft lejlighed til at prøve. På disketten følger en del tegnsæt (fonts) med. De kan alle tegnes om hvis ønsket - tegn for tegn. Det hele virker overbevisende og effektivt.

InterPaint giver selvfølgelig også mulighed for at tegne i højopløsning, altså på hele skærmen. Her tilbydes nogle farvemuligheder, der mig bekendt ikke findes i andre programmer. Hvad siger du f.eks. til at kunne bruge alle 16 farver inden for arealet af et bogstav (8 X 8 pixels)? Eller konstruere specielle farveeffekter ved kombination af højopløsning og sprites?

Farverne, brugervenligheden og den perfekte reaktion på alle bevægelser gør InterPaint til et meget interessant program.

Lydprogram

InterSound er der også noget, der kommer til at hedde. Det ved vi bare ikke så meget om endnu.

Mulighederne i InterSound bliver mange - de vigtigste går ud på at komponere musik med fuld udnyttelse af C64's lydchip.

Vi vender tilbage med flere oplysninger, når de haves.

Database

InterBase bliver en super database, der kan bruges til et hav af forskellige formål, f.eks. videokartotek, pladekartotek, adressekartotek, fødselsdage, kalender og meget mere.

Vi har ikke set InterBase endnu, men lur mig, om ikke InterBase er i stand til at sortere alfabetisk og nummerisk i en gevaldig fart samt udskrive lister i selvdefinerede formater.

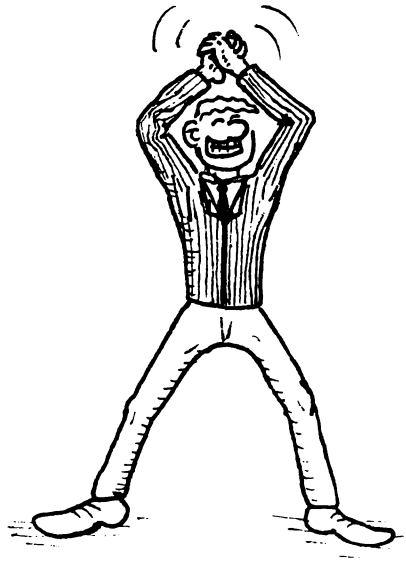
Regneark

InterSpread er et regneark, der giver alle mulighederne fra AMIGA og PC - på din 64'er. Eneste problem med den slags er, at der ikke er så stor datakapacitet til rådighed på 64'eren som på andre maskiner. Derfor skal du ikke regne med at køre et stort firmaregnskab på InterSpread.

InterSpread byder ikke på store nyheder i forhold til regneark på f.eks. PC. Nyheden er, at du nu kan få det på din 64'er. I samme tempo!

Som i InterWord bruges i InterSpread rullegardinsmenuer, der er mindst lige så hurtige som AMIGA-rullegardiner. Det hele kører som smurt i olie.

For dem, der ikke skulle vide det, kan jeg kort oplyse, at et regneark kobler nogle tekster og talfelter sammen. I talfelterne kan enten indføres nogle tal eller en formel, der giver resultatet af sammenregninger fra andre talfelter. Et regneark kan derfor bruges til mange forskellige formål, lige fra fysiske formler til husholdningsregnskab.



Hvor og hvornår?

Kom ikke og sig, at der ikke gøres noget for 64'eren mere! Inter-programmerne er de bedste programmer, der er lavet til 64'eren i den seriøse genre. Så der er guf på vej!

Alle Inter-programmerne er dansk-udviklede og understøtter derfor de specielle, danske bogstaver (æ, ø, å, Æ, Ø og Å). Dansk manual er en selvfølgelighed. Er danskerne da blevet tossede? Næhh, men de har opdaget, at 64'eren ikke er død og at den faktisk kan en masse ting.

InterPaint, InterWord og InterSound ventes i butikkerne i løbet af november. I starten af 1992 kommer InterBase og InterSpread og engang senere kommer der et kommunikationsprogram til brug sammen med MODEM.

Prisen pr. program ventes at blive omkring kr. 400,-.

CCUC holder sig hele tiden orienteret om, hvad der foregår hos producenten, InterActivision. Så vi kommer så hurtigt som muligt igen med mere information om de danske dynamit-programmer.

Knop.

INTERBASE

KONKURRENCE

Sidste gang var der i CCUC en konkurrence om at vinde et ZY-FI stereosystem til enten AMIGA eller Commodore 64/128. Der er mange, der har sendt ind og deltaget i konkurrencen og vi har udtrukket en vinder.

Blandt de mange besvarelser, vi har modtaget, var der også mange forskellige idéer til, hvordan opgaven skal løses. De tre rigtige svar er følgende:

1. Du skal være bange for spøgelser (du kan jo ikke være bange for spøgelser, hvis du ikke tror på dem).
2. Du skal beregne dit lykketal /7 *2 forkert.
3. Du skal have grønt eller blåt hår.

Vi ved godt, at de var lidt tricky. Derfor har vi accepteret mange besvarelser, der viser, at programmet og teksten er forstået, som rigtige. F.eks. har mange henvist til linienumre, hvilket er blevet godkendt.

Blandt de godkendte løsninger har vi trukket følgende vinder:

Medlemsnr. B43
Peter Kybelund-Hansen
Kybehuse 147
7870 Roslev

Vi ønsker Peter tillykke med ZY-FI stereo-systemet, som han har modtaget ved bladets udgivelse.

GIV MOR OVERSKÆG

Det er ret kedeligt med videooptagelser, der "bare" er videooptagelser. Hvad med at sætte tekster, tegninger og bevægelige figurer ind over videobilledet?

RocGen er en ny genlockenhed, der tilsyneladende giver en masse faciliteter til en lav pris. Vi har kigget lidt nærmere på sjoveren, men først lidt om, hvad en genlock egentlig er for noget.

Genlock

Forestil dig, at du for tre dage siden var til 50 års fødselsdag. Nu har du sovet ud og skal overspille det VHS-C bånd, du optog, til et almindeligt bånd. Optagelserne går ud i én køre, men du kan da godt klippe lidt hist og her. Men ikke alverdens skæg og ballade.

Her kommer genlock ind i billedet (!). Med genlock kobler du din AMIGA computer sammen med videosignalet. Mens du spiller over fra kameraet til videobåndoptageren (kunne også være mellem to videobåndoptagere), har du mulighed for at lægge AMIGA'ens skærmbillede ind over det levende videobillede.

Genlock enheden sørger for at skære al baggrundsfarven ud af billedet og erstatter denne med videobilledet. Det færdige resultat lægges over på det andet videobånd. Fikst og klart til brug.

RocGen

Lad det være sagt med det samme: RocGen er ikke nogen skønhed, men den lyser langt væk af at være robust bygget. Metalkasse og solide knapper og lamper.

Det er ren spaghetti at koble det sammen! Kabler over det hele, men de kan jo skjules. Når det hele er sat rimeligt sammen (det er ikke så svært, som det lyder til), kommer det sjove.

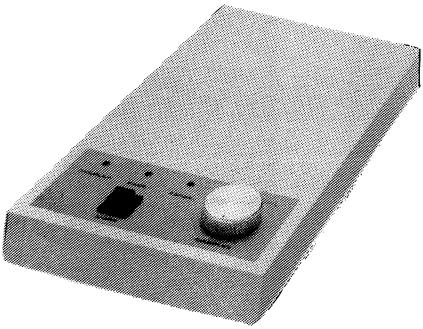
Til forsøgsopstillingen brugte jeg et kamera af almindelig turistkvalitet, en standard AMIGA 500, en hjemmevideo og et almindeligt fjernsyn.

Efter at have tændt film og computer fik jeg AMIGA'ens skærmbillede på fjernsynet. Ved tryk på MODE knappen på RocGen kom flere forskellige typer blandede billeder frem.

Jeg gik ind i DeLuxePaint, satte RocGen på Overlay og fandt et stillbillede af et stakkels offer. Jeg lagde ud med at give personen overskæg og briller. En ny frisure var heller ikke noget problem og så kom cigaretten, der på bedste Bogart-vis hang ud af den ene mundvig. Nydeligt og perfekt, men egentlig mest for sjov. Med DISSOLVE-knappen justeres, hvor kraftigt, de tegnede detaljer skal træde frem. Lige fra at være usynlige til at være gennemsigtige som spøgelser eller helt faste og dække videobilledet dér, hvor de er.

Mere seriøst bliver det, når man går i gang med at lægge undertekster på videoer eller rulletekster i slutningen af en film. Det kan også lade sig gøre med RocGen.

RocGen leveres med et lille demoprogram. Det er meget sødt, men kan ikke bruges til det helt store i praksis. Derfor skal du regne med at bruge RocGen sammen med et andet program, f.eks. DeLuxePaint.



Hvornår og hvor meget?

RocGen importeres af BMP og er allerede i butikkerne. Prisen er kr. 2.998,-. Hvis din pengepung hellere vil arbejde kr. 1.000,- lavere, er MiniGen også at få. Den er af ringere kvalitet og giver ikke de samme faciliteter, men den er da en genlock.

Martin Petersen

SUPERBASENEWS

C. Bach-Lynge, der står bag "Video-Kartotek" til Commodore 64, har været på tangenterne igen. Denne gang er der tale om et udvidelsesprogram til Superbase 128.

Bach-Lynge's program fungerer som en maske, der sætter din registrering i system. På den måde slipper du også for selv at skulle definere kartoteket.

Nærmere oplysninger om Superbase programmet fås hos C. Bach-Lynge på tlf. 59 30 52 38.

LEDNINGSFORVIRRING

Sidste gang bragte vi en byg-selv artikel med lås til tastaturet, så pilfingre ikke kan gå i din computer uden at have nøglen til den.

MEN-MEN, det har vist sig, at farvekodningen af ledningerne ikke er ens i alle AMIGA'er. Hvis du derfor skuffet har måttet se på, at dit tastatur virkede selv om det var slukket, skal du have fat i den sorte ledning i stedet for den grønne.

Vi beklager, at vi ikke har været vågne over for denne forskel før vi skrev artiklen, men såd'n ka'd jo gå.

Redaktionen

Frk. Linda's Brevkasse

Redaktionen tror ikke på, at du aldrig har problemer med brugen af din computer. Derfor har de fået mig til at besvare dine spørgsmål i min lækre brevkasse, ligegyldigt om det er Commodore 64/128 eller AMIGA.

Du skal bare sende dine spørgsmål til mig på nedenstående adresse, og så vil jeg forsøge at besvare det i ét af de kommende blade.

Jeg har desværre ikke plads til alle spørgsmål i brevkassen, så jeg er nødt til at vælge dem ud, som vil give de øvrige medlemmer det største udbytte.

Her er adressen:

CCUC
"Frk. Linda's Brevkasse"
Baunetoften 4
3320 Skævinge

★ *Hej Linda,*

Jeg har et spørgsmål: Hvornår startede klubben for første gang?

Med venlig hilsen
Lasse Venø Jensen

Hej Lasse,

Skønt med korte breve. Det første klubblad udkom i januar 1989. Det første klubblad under navnet CCUC udkom i april 1991.

Med venlig hilsen
Linda

★ *Kære frk. Linda,*

Jeg øver mig gevaldigt i programmering i lidt af hvert på min 64'er. Jeg har et par problemer, som jeg vil spørge om du kan hjælpe mig med.

1. *Hvordan får jeg DK-tegn lagt ind i et maskinkodeprogram, f.eks. EASY SCRIPT?*
2. *Kan det lade sig gøre at lægge DK-tegn på to forskellige chr$ adresser, så de passer både til min Commodore og Xerox printer?*
3. *Kan du eller andre hjælpe mig med kodeordet til "Police Academy"?*

Jeg er klar over, at det er en stor mundfuld, men jeg venter med længsel.

Som mange andre vil jeg rose jer for jeres blad, specielt hvis I kan holde C64 og AMIGA adskilt. Jeg er medlem p.g.a. C64 indholdet, så jeg vil hente inspiration, hjælp og sammenhold andetsteds hvis AMIGA indholdet tager overhånd.

P.S.: I sidste nummer af bladet be'r du Søren og mange andre om at bruge skrivemaskine, når de skriver til dig. For pokker, det er vel en COMPUTERKLUB!

Med venlig hilsen
Carl Juhl Thorsted

Hej Carl,

Øvelse gør mester, så jeg vil hjælpe mesteren lidt på vej med et par svar:

1. *Enten skal du decifrere programmet fuldstændigt og programmere de danske tegn som en del af tekstbehandlingen. Det er normalt ikke så let. Derfor sætter man i stedet en anden karakter-ROM ind i computeren. Det er ikke gratis, men det virker.*
2. *Du kan få specialdesignet en karakter-ROM, der indeholder to forskellige tegnsæt, som du kan skifte imellem. Skiftet vil simpelt hen foregå på en kontakt i siden af computeren.*
3. *Jeg kender det ikke, men måske andre medlemmer gør? I så tilfælde er de meget velkomne til at sende det til mig.*

Jo, en stor mundfuld, men jeg har også måttet forkorte. Tak for rosen. Fordelingen af stoffet er en demokratisk proces. Ligesom fordelingen i folketinget i grove træk svarer til antallet af stemmer på det enkelte parti, svarer mængden af stof om de enkelte computere i CCUC i grove træk til antallet af medlemmer, der har den pågældende computer.

P.S.: Ja, selvfølgelig, hvor har jeg dog haft mine tanker?

Med venlig hilsen
Linda

★ *Hej Linda,*

Jeg har haft AMIGA i snart et år, men jeg er løbet ind i nogle problemer, som jeg håber, at du kan hjælpe mig med.

1. *Hvor i computeren sidder Fat Agnus?*
2. *Hvad er Fat Agnus?*
3. *Kan du anbefale et godt tekstbehandlingsprogram?*
4. *Hvis en disk har software error, kan man så ikke reparere den?*
5. *Kan i anbefale en god AMIGA monitor, hvor man kan se teksten?*
6. *Har CCUC en AMIGA database?*
7. *Dette computerblad er perfekt, men der kunne godt være lidt mere om AMIGAAAA*

8. *Kan I ikke se at få smækket et kursus i C-programmering i bladet?*
9. *I AMIGA-bogen står der, at man kan skrive C-programmer ind i Ed, men hvad skal man så gøre bagefter?*

P.S.: Brevet er skrevet i ProWriter 1.11.

Hilsen
Amiga Glade Søren

Hej Søren,

Sikke mange, lad os se at komme derneda':

1. *Fat Agnus sidder cirka midt på printkortet, hvis det er en AMIGA 500, du har. Den er let at kende, for den er kvadratisk og har ben på alle fire sider.*
2. *Fat Agnus styrer mange ting, som processoren ikke selv tager sig af, f.eks. hukommelsesorganisationen. En del af Fat Agnus kaldes for Copperen og kan programmeres til direkte skærmfunktioner.*
3. *InterWord og WordPerfect er gode, hvis du vil bruge printerens eget karaktersæt. Kindwords er specielt god til bogstaver i forskellige former og størrelser.*
4. *Hullet i disken kan lappes med disc-doctor, men mistede data kan ikke genkaldes.*
5. *Philips CM8833-II er god, hvis du vil have farver med. Ellers er en standard monochrom skærm faktisk ikke helt åndssvag.*
6. *Nej.*
7. *Tak, tak. Du skal bare sørge for, at alle dine venner og bekendte, der har AMIGA, melder sig ind.*
8. *Nix, det er der så mange andre, der gør. Du opnår omtrent den samme hastighed med AMOS (og compiler). AMOS er bare en hel del lettere at programmere i, så kurset bliver i AMOS.*
9. *Selve C-programmet kan editeres i Ed, men du skal bruge en C-compiler for at kunne bruge programmet bagefter.*

Venlig hilsen
Linda

★ *Hej Linda,*

Jeg er en ejer af C64 med 1541 diskettestation. Det er kun nogle gange, den gider at loade. Har du en idé om, hvad det kan være? Jeg tror, det er kablet mellem diskettestation og computer. Hvis det kunne være det, vil jeg gerne have prisen på sådan et kabel.

Jeg vil også spørge, hvordan man laver programsikringen på disketten, sådan at man ikke kan slette spillet.

Med venlig hilsen
Mike Jørgensen

Hej Mike,

Hvis du kan få diskettestationen til at loade eller lade være ved at rokke i ledningen, har den sikkert noget med sagen at gøre. Ellers tror jeg det ikke - desværre. Ledning-

gen koster nemlig omkring kr. 100,-, mens en reparation af computer eller diskettestation snildt kommer til at koste det femdobbelte.

Hvis du vil undersøge om det er kablet, har du måske mulighed for at låne et kabel af en anden, der har 64'er. Et printerkabel kan også bruges.

Det er muligt at sætte en < efter PRG i indholdsfortegnelsen på disketten, sådan at programmet ikke kan slettes eller overskrives. Det er bare ærgerligt at det er møgbesværligt at sætte den dér.

Der er ikke nogen kommando til at skrive < efter PRG. Der findes utility-programmer, der kan gøre det automatisk. Hvis du selv vil gøre det, er det lettest at gøre det i en diskettemonitor. I spor 18 på disketten er filtypen repræsenteret ved tallet $82. Dette skal bare ændres til $C2.

PAS PÅ med at ændre i spor 18. Hvis du kommer til at ændre ved noget, der ikke skal røres ved, risikerer du at gøre disketten ubrugelig!

Med venlig hilsen
Linda

★ Hej Linda,

Vi har nogle spørgsmål, som vi håber, at du vil besvare.

1. Hvordan er det muligt at loade et spil (egne programmer i BASIC) ind på bånd i flere omgange?
2. Hvordan bestemmer man multicolor-farver i bit-map? (også i BASIC)
3. Findes "Commodore 64 Programmer's Reference Guide" på dansk?
4. Findes der bøger til Commodore 64 for begyndere? Hvilke?
5. Kan du forklare lidt om, hvordan man kontrollerer rasteren i BASIC?

Håber, at du vil besvare spørgsmålene.

Venlig hilsen
Jesper & Thomas

Hej Jesper & Thomas,

Jovist vil jeg da besvare jeres spørgsmål. Samtidig har I fået fornøjelsen af at få både spørgsmål og svar med i CCUC-bladet. Er det ikke fantastisk?

1. Der er ikke så mange måder at gøre det på, men prøv det lille program, der hedder "TAPELOADER". Dette program saves på båndet. Derefter saves jeres eget program med:
   SAVE CHR$(0)
   Når "TAPELOADER" startes, vil det hente og starte jeres eget program. Der er ikke noget hentet ved det, for det tager i sidste ende længere tid end når programmet bare loades og startes uden videre.
2. Farverne placeres i disse adresser: 53281, 53282, 53283 og 53284. Hvilken af farverne, du vil bruge, vælges med parrede bits, sådan at f.eks. en

tændt og en slukket lige ved siden af hinanden giver farven fra 53283.

3. *Desværre ikke.*
4. *Ja, "Commodore 64 Maskinkode" af Søren Grynnerup og "Commodore 64/128 Maskinsprog" (NCS) af Lothar Englisch er udemærkede.*
5. *Nej, for BASIC er ikke hurtig nok til at arbejde med rasteren, så det kan simpelt hen ikke lade sig gøre uden maskinkode.*

Håber, I kan bruges svarene.

Med venlig hilsen
Linda

★ *Hej Linda,*

Jeg har et spørgsmål til dig om min AMIGA 500.

Hvis der står "Error validating disk key 880 checksum error" på skærmen, når man sætter en diskette i drevet, hvad skal man så gøre? Jeg har prøvet at bruge discdoctoren, men det virker ikke.

Ved du, hvordan men får det væk, sådan at man ikke ødelægger programmet og hvad, man gør det med?

Hilsen
Michael fra Esbjerg

Hej Michael,

Den dér "Error blablabla 880 checksum error" er ret speciel. Det er faktisk en fejl, som kan opstå på disketter, der virker helt perfekt!

Normalt kommer fejlen på en diskette, der er formateret til FDOS med ACTION REPLAY MK1, indeholder musik fra DeLuxe Musics Recordmaker eller er en demo med musik, der starter op med det samme.

Den fortæller, at der er en uoverensstemmelse i BOOT-blokken og evt. i dir-sporet, og at den derfor ikke er en AMIGA-DOS diskette. Derfor kan den ikke bruges i WorkBench.

Til gengæld virker den som regel fint, hvis du bare sætter den i drevet før du tænder for computeren og starter op med disketten (boot'er den). Hvis ikke du kan det, har du et problem, for så kan du ikke undgå at miste det, der er på disketten.

Med venlig hilsen
Linda

"Tapeloader":

```
0 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,0:A$=CHR$(17)+CHR$(17)
1 PRINTCHR$(147)A$"LOAD
2 PRINTA$A$"RUN
3 FORF=631TO636:POKEF,13:NEXT:POKE198,6
4 PRINTCHR$(19);:NEW
```

TIPS & TRICKS

TIPS & TRICKS er afdelingen for små snydetricks og genveje ved brug af computeren. Lidt om, hvordan du kan spare tid og gøre ting, der er smarte.

Sektionen indeholder både tips til C64/128 og AMIGA. De fleste er indsamlet af redaktionen, og kan derfor blive lidt kedelige i længden. Hvis du har nogle gode tips og tricks er du meget velkommen til at sende dem til os.

AMIGA

Når du programmerer i BASIC, er det et godt tilbud til brugeren af programmet, er det er muligt at vælge funktioner med CTRL-tasten kombineret med et bogstav.

Det er beskrevet i BASIC's manual, hvordan du tester tastaturet løbende med INKEY$ funktionen, men hvordan tjekker man for CTRL og et bogstav?

Jo, det er ligetil:

```
CTRL+A = CHR$(1)
CTRL+B = CHR$(2)
CTRL+C = CHR$(3)
o.s.v.
```

Hvis du vil have andre farver på navnefeltet i et AMIGA BASIC vindue, kan du tilføje denne lille programstump til dit program:

```
SUB farve(x&,y&) STATIC
  POKE WINDOW(7)+98,x&
  POKE WINDOW(7)+99,y&
END SUB
```

Når du vil ændre på farverne, gøres det med:

farve(forgrundsfarve&, baggrundsfarve&)

Vær dog lige opmærksom på, at ændringen først kan ses, når du trykker på højre musetast, deaktiverer og reaktiverer vinduet eller ændrer på vinduets størrelse.

Commodore 64/128

På 64'eren kan man faktisk bruge PRINT uden at bruge den! F.eks. vil SYS43693"CCUC" være det samme som PRINT"CCUC".

På samme måde kan TI$="000000" løses langt mere elegant med SYS65499 (en nulstilling af uret). Det samme kan gøres på C128 med POKE 160,255.

Hvis du arbejder med C64-programmer med en masse DATA-linier, der skal læses ind, kan du gøre det i 2 MHz hastighed i stedet for den sædvanlige ene MHz. Det kræver dog, at du indtaster i 64-mode på en 128'er. Før indlæsningen sættes POKE 53296,3 og lige efter indlæsning af DATA'ene sættes POKE 53296,0. På denne måde får du faktisk fordoblet hastigheden.

Hvis du støder på en FORMULA TOO COMPLEX ERROR på 64'eren, skriver du blot POKE24,0 - sagen er klaret!

PROGRAMMERING PÅ EN 64'er

Part 6

Dette kursus er tilegnet de, der gerne vil lære at programmere på en 64'er - i superhurtig, elegant og velfungerende maskinkode.

Alting har sin begyndelse, men dette kursus er nu kommet til Part 6. Hvis du aldrig har kigget på emnet før og ikke har de foregående dele af kurset, vil de være gode at få fat i.

I kurset arbejder vi med en række programeksempler, der skal indtastes i SmartAssem assembleren. Hvis ikke du har den, kan du læse på side 23, hvordan du får fat i den.

I foregående afsnit af kurset er der en beskrivelse af, hvordan assembleren bruges. Der er også en kortfattet vejledning på klubdisken / klubbåndet.

UHA

UHA, der har vist sig at være et par småfejl i den udgave af SmartAssem, der har været listet i bladet. For det første dukker fejlmeldingen "LABEL ALLEREDE DEFINERET" op på steder, hvor den slet ikke hører til. For det andet forsvinder komma og hvad derefter kommer i udlistninger på printer. Af sidstnævnte årsag fungerer listerne på side 12 i sidste nummer heller ikke helt efter hensigten, hvis de indtastes som de ser ud dér. Pinligt, men ikke desto mindre sandt.

Heldigvis er det ret let at rette fejlene. Henst SmartAssem, LIST 750 og slet :PRINT#4,A$ i enden af linien. Husk at trykke RETURN bagefter. Nu indtastes de seks linier, der er vist i forlængelse af artiklen. Når dette er i orden, gemmes det hele på disketten eller båndet, hvorefter du bruger denne rettede udgave frem for den originale.

Jeg hører meget gerne fra medlemmer, der finder andre fejl i assembleren.

SKRIV

Sidste gang fik vi en ordentlig stak B'er på skærmen ved at skrive direkte i skærmhukommelsen, der strækker sig fra 1024-2023 ($400-$7E7). Men der er flere måder at få tegn og bogstaver på skærmen.

Den mest anvendte er JSR $FFD2. I adresseområdet $E000-$FFFF er KERNAL-ROM'en placeret. Den indeholder en masse småprogrammer (rutiner), som vi meget vel kan trække på i maskinkodeprogrammer. Én af dem kaldes CHROUT (send karakter ud på åben fil), og anvendes som oftest til at skrive på skærmen.

Når JSR $FFD2 kaldes, skriver CHROUT det tegn, hvis ASCII-værdi er i akkumulatoren, på skærmen. ASCII-værdierne (CHR$-værdier) er listet i manualen til Commodore 64/128. F.eks. er A det samme som 65 og slet skærmen er det samme som 147.

```
LDA #147
JSR $FFD2
LDA #65
JSR $FFD2
RTS
```

Dette lille program vil rydde skærmen og skrive et A i øverste venstre hjørne.

TASTATUR

Tastaturet kan naturligvis også aflæses af maskinkode. Det vil sige, at vi fra programmet kan aflæse, om der er blevet trykket på en knap på tastaturet. Hvis der er blevet trykket på en kan vi også finde ud af, hvad det er for én.

Det er ikke altid, det kan betale sig at bruge de indbyggede KERNAL-rutiner. Der findes i KERNAL nogle rutiner, der kan bruges til at overvåge tastaturet, men det er faktisk lettere at gå direkte til tastaturbufferen.

Du har måske bemærket, at maskinen kan huske, hvilke taster, du lige har trykket på; hvis computeren er i gang med et eller andet kan du skrive på tastaturet, og så kommer det, du har skrevet, et øjeblik efter.

Hver gang, du trykker på en tast, bliver ASCII-værdien for tasten gemt i tastaturbufferen. Tastaturbufferen består af ti adresser (631-641). I adressen 198 står antallet af taster i tastaturbufferen, der endnu ikke er blevet aflæst.

I BASIC kan tastaturet overvåges på denne måde:

```
10 POKE198,0
20 IFPEEK198=0THEN20
30 A$=CHR$(PEEK(631))
40 PRINTA$;
50 GOTO10
```

I linie 10 sættes adresse 198 til 0 - dette svarer til, at alle taster i bufferen er aflæst. Linie 20 venter, til der bliver trykket på en tast. Linie 30 aflæser, hvilken tast, der blev trykket på, og linie 40 skriver tegnet på skærmen. I linie 50 starter det hele forfra.

Det samme kan naturligvis laves i maskinkode (SmartAssem):

```
ST  LDA #0
    STA 198
CH  LDA 198
    BEQ CH
    LDA 631
    JSR $FFD2
    CMP #13
    BNE ST
    RTS
```

Først lægges værdien via akkummulatoren i adresse 198. Derefter indlæses indholdet i adresse 198 indtil det er forskelligt fra nul. BEQ betyder som bekendt "hop hvis nul-flaget er sat", d.v.s. hvis der blev læst et nul i kommandoen før. Når der er gevinst (198=1) hentes ASCII-værdien fra adresse 631 (første adresse i tastaturbufferen), og CHROUT kaldes for at få den skrevet på skærmen.

Afsluttende undersøges, om der blev trykket på RETURN. Hvis der ikke blev det hoppes tilbage til starten. Dette skyldes, at sammenligningen (CoMPare) giver nul, hvis der er trykket på RETURN (13).

MULTIEFFEKT

Programmet kan naturligvis gøres mere omfangsrigt ved at skrive flere af hver tast, der trykkes på:

```
ST  LDA #0
    STA 198
CH  LDA 198
    BEQ CH
    LDA #147
    JSR $FFD2
    LDA 631
    LDX #0
LO  JSR $FFD2
    INX
    BNE LO
    CMP #13
    BNE ST
    RTS
```

Efter at ASCII-værdien er kommet i akkummulatoren (LDA 631) sættes X-registret til 0 (LoaD X-registret direkte#) og en løkke startes ved label LO.

Første del af løkken kalder den rutine i KERNAL, der udskriver på skærmen (Jump to SubRoutine), X forøges med én (INcrease X-register). Hvis forøgelsen forårsager en nulstilling af X-registret (svarende til nr. 256) går programmet videre og checker, om indholdet i Akkummulatoren svarer til RETURN (CoMPare #13 = sammenlign indholdet af Akkummulatoren direkte med værdien 13).

Som i det første eksempel hoppes tilbage til starten, hvis der ikke er trykket RETURN.

```
733 FORK=1549TO1560:IFPEEK(K)=44THENPOKEK,0
737 NEXT
752 FORK=1TOLEN(A$):IFASC(MID$(A$,K))=64THENA$=LEFT$(A$,K-1)+","+MID$(A$,K+1)
755 NEXT
757 PRINT#4,A$
2125 IFA=2ANDPEEK(1551)=32ANDPEEK(1552)=32THENSS=SS+1:GOTO2300
```

TÆNK EN STJERNE

Her er lidt at tænke over til næste gang!

I forlængelse af artiklen er der et SmartAssem program. Prøv at kigge nøje på programmet og find ud af, hvad det gør. Eller indtast det i SmartAssem, afprøv det og kig i programmet for at finde ud af, hvorfor det gør netop sådan.

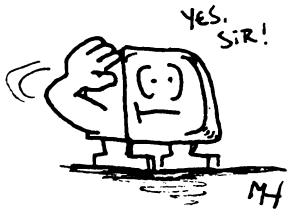
Til oplysning: V1- og V2-løkkerne behøver du ikke at tænke så nøje over. De har to funktioner: Forsinkelse og sikkerhed for, at stjernen kan ses. Sidstnævnte har noget med raster at gøre, men det kommer jeg først ind på på et senere tidspunkt.

TOGET RULLER

Hvis du er med så langt (selvfølgelig er du det!), er der ikke langt til, at du er i stand til at lave flotte maskinkodeprogrammer.

Mere programmering næste gang.

Erling Petersen




```
    LDY #0
LO  LDA TE,Y
    BEQ VI
    JSR $FFD2
    INY
    BNE LO
VI  STA 253
    STA 251
    LDX #4
    STX 252
    LDY #0
    STA 198
PL  LDA #32
    STA (251),Y
    INY
    LDA #42
    STA (251),Y
L1  INX
    BNE L1
V1  LDA 53266
    BNE V1
    CPY #39
    BEQ MI
    LDA 198
    BEQ PL
    STX 198
MI  LDA #32
    STA (251),Y
    DEY
    BEQ PL
    LDA #42
    STA (251),Y
L2  INX
    BNE L2
V2  LDA 53266
    BNE V2
    LDA 198
    BEQ MI
    STX 198
    JMP PL
TE  .AD 147,17,17,17
    .AT TRYK PÅ EN
    .AT  TILFÆLDIG
    .AT  TAST FOR AT
    .AT  VENDE
    .AT   RETNING.
    .AD 0
```

KONIX SPILLER UD

Historien er simpel: KONIX producerer joysticks, Codemasters laver spil og det er snart jul. Så kan de to lige så godt slå sig sammen om at lave en super-duper MEGA-pack, der indeholder et joystick og nogle spil. Lige til at lægge under alverdens juletræer - prisen er nemlig meget rimelig.

KONIX MEGA-Pack kommer både i en AMIGA og en Commodore 64/128 version. AMIGA-versionen indeholder fire forskellige spil: "BMX", "Pro-Tennis", "MIG29" og "Threasure Island Dizzy". C64/128-versionen indeholder otte spil: "ATV", "Pinball", "BMX", "Tennis", "Rugby", "MIG29", "Fruit" og "Grand Prix". Så Codemasters har taget et par stykker fra toppen af hitlisten.

KONIX har også hentet et joystick fra toppen af hitlisten: KONIX Speedking. KONIX var først ude med et joystick, der kan holdes i hånden i stedet for at stå med fire sugefødder på bordet. Det giver dig muligheden for at læne dig tilbage og nyde spillene. KONIX Speedking er af flere internationale blade blevet testet til at være det mest holdbare joystick - vi kan desværre hverken afkræfte eller bekræfte påstanden, men i hvert fald bevidne, at KONIX Speedking er et meget holdbart joystick.

konix

Prisen for pakken bliver meget lav, hvis det virkelig er rigtigt, hvad der står i pressemeddelelsen: Kr. 398,- uanset, om du vælger AMIGA eller C64 pakken.

KONIX MEGA-Pack ventes at være i butikkerne fra slutningen af oktober. Et billede af pakkerne og noget af indholdet kan du se på omslaget.

SPAR TID!

Undgå problemer med indtastning af C64-programmerne i CCUC-bladet. Indsæt kr. 48,- på giro 8 40 00 40, skriv "KLUBBÅND" eller "KLUBDISK" på girokortet, og du får programmerne tilsendt på et bånd eller en diskette. Du kan også sende en crosset check til klubben. Disketten/-båndet indeholder alle de C64-programmer, der indtil i dag har været trykt i klubbladet (og det vil sige i tre år, altså rigtigt mange programmer). Disketten/båndet indeholder bl.a. den komplette SmartAssem makroassembler. Ekspeditionstiden er ca. en uge.

BRUGTPUTTERPARADISET

Brugtputterparadiset er for dig, der gerne vil købe eller sælge brugt computerudstyr, have kontakt med andre brugere eller bare sprede en meddelelse.

Hvis du er medlem af CCUC, kan du vå en annonce med helt GRATIS!

Annoncer, der efter vort skøn har med piratkopier at gøre, vil blive udeladt. Vi kan også finde på at forkorte meget lange annoncer.

Hvis DU gerne vil have en GRATIS annonce med, skal du bare sende teksten til:

CCUC
"BRUGTPUTTERPARADISET"
Baunetoften 4
3320 Skævinge

SÆLGES

Videokartotek C64/128 på disk. 175 kbytes til data, kan læse, skrive, slette, rette, printe etiketter. Tal-tastatur (C128) virker i 64-mode. Se omtalen i klubbladet nr. 1/91. Pris 148,-. Findes også til modelbaner. 59 30 52 38 eller 42 28 87 00.

SAMPLER 64 / B / TV, outputkabel, mikrofon, COMdrum med drumkit 1+2+3, nypris ca. 900. 1 års garanti. Byttes for spil/programmer eller sælges for 450,-. Kun brugt 1 gang - fejlkøb. Johnny 31 28 78 43.

Commodore 128D, incl. monitor, printer, 50-70 disketter, joystick. Indbygget diskstation 1571, justeret i januar/februar, prisidé ca 3400,-. Karl Aage Hansen, Teglgårdsvej 609 1.tv., 3050 Humlebæk. 42 29 41 84 oplyser, om det er solgt.

Quiz-disketter med ialt 2800 spørgsmål og svar, 2 disksider, 35 for 1 disk, 65 for begge. Spørgsmål er alt mellem himmel og jord. Interesseret? Så indsæt beløbet + 5 kr. til porto på giro 9 98 86 37 og skriv Quiz-disk 1 eller 2 eller begge på girokortet. Karl Aage Hansen, Teglgårdsvej 609 1.tv., 3050 Humlebæk.

Mindre kartoteksprogram til C128 (128 base), kan bruges til forening, familie, pladesamling o.s.v. Udskrift af helt kort eller label efter ønske. I BASIC men hurtigt og let at tilpasse dit behov. Pris kr. 45,- + kr. 5,- til porto. Indsættes på giro 9 98 86 37. Karl Aage Hansen, Teglgårdsvej 609 1.tv., 3050 Humlebæk.

Commodore 128D med Final Cartr. 3, Multimodem, skærm, printer (120D), plotter, joystick, mus. Ialt 5.000,-. Fokus Data 38 33 10 11.

Supermodem eksternt, til f.eks. AMIGA. 300-1200 Baud, kan bruges til Teledata. Inkl. dansk manual. Pr. stk. kr. 250,-. Fokus Data 38 33 10 11.

1581 3,5" diskettestation til Commodore 64/128. Står som ny. Kr. 1.000,-. Kenneth 42 65 25 59.

C64'er, 1541-II, printer med papir, 3 fastloads, Comal 80, HUGO, båndoptager, 3 båndspil, 3 bøger, 130 disketter,2 joysticks, diskklipper, rensedisk, 2,5 år gammelt. Sælges for kr. 3.500,-. Thomas 42 65 40 30.

KØBES

Diskettestation til C64 købes. Den må højst være 2 år gammel og der må ikke være noget i vejen med den. Michala 42 27 36 66.

MEDDELELSER

Seriøse AMIGA-ejere, se her! Klubben AMIGAforce udsender hver måned en diskette med kurser i maskinkode, PD, tips&tricks, læsermarked, test af spil og programmer m.m. Mange kurser helt fra bunden. Pris 19,50 pr. måned. Mandag til fredag 15-18 Thomas 53 77 62 00 eller Jesper 53 78 71 18.

C64/128 ejere se her! Her er en brugerklub for dig og din computer. Du får medlemsblad 6 gange om året med konkurrencer, spiltests, vittigheder, tips&tricks og meget mere. Salg af PD-disketter. Medlemsskab kun kr. 50,- pr. år. Henvendelse tlf. 42 86 37 61

AMIGA 500 *Plus*

AMIGA 500 er kommet i en Plus-udgave. Plusudgaven indeholder en masse spændende ting, bl.a. er den født med 1 Mb chipmem.

Det har længe ligget på lur hos Commodore. Stille og roligt er A500 blevet ændret - chip for chip. Du har sikkert hørt om Fat Agnus og Big Fat Agnus. Nu har Denise, Paula og alle de andre rødder også taget på. Samtidig bliver AMIGA 500 *Plus* leveret med Workbench 2.04 og Kickstart 37.175!

Kickstarts versionsnummer lyder en anelse vildt, men det er ikke desto mindre, hvad opstarten meddeler. Der må dog være tale om Kickstart 2.0.

Hukommelsen

Hukommelsen er 1 Mb fra fødslen - chipmem. Vi prøvede at stikke en normal 512 kb RAM-udvidelse i bunden af den. Ingen problemer - total hukommelse var nu 1,5 Mb.

Desværre giver det nye hukommelsessystem problemer med store RAM-udvidelser som f.eks. MaxiMem.

Kickstart 2.0

Der er sket rigtigt meget i den nye Kickstart i forhold til den velkendte 1.3. Forskellen ses fra det øjeblik, maskinen tændes, idet den gamle hånd ikke længere dukker op, derimod kommer en dårligt 3D-animeret diskette frem, der flyver ind i et tegnet diskettedrev.

Den nye Kickstart er langt hurtigere end den gamle 1.3. En masse nye ting skulle være understøttet, MEN! Problemer, problemer, problemer.

2 ud af syv disketter, jeg prøvede, fungerede ikke ordentligt på AMIGA 500 *Plus*. Et ganske almindeligt AMIGA ACTION REPLAY MKII cartridge var åbenbart for stærk kost for den nye maskine - sort eller flimrende skærm og ingen kontakt med noget som helst.

Minuspoint til Commodore for den ringe kompatibilitet.

Workbench

Workbench er ændret på mange måder, bl.a. er farver og opbygning ændret. Jeg vil gå ud fra, at det har været meningen at få det til at ligne noget 3D af en art. Det er ikke lykkedes, men det er da ganske nydeligt alligevel.

MEN - HOV! Hvor blev BASIC af? Godt nok er AMIGA BASIC ikke noget syvende vidunder, men den er da meget rar at have. Der er kort og godt nul BASIC med til AMIGA 500 *Plus*. Endnu et par minuspoint til Commodore.

På den måde har Commodore også fået slået fast, at de ikke mener, at AMIGA kan bruges til at programmere på - den er åbenbart tænkt som en ren spillemaskine. Det er måske baggrunden for, at salget af Commodore 64 er steget 30% i år i forhold til 1990 - den har jo indbygget BASIC.

Succes eller flop?

Det er rart at få peppet hastigheden op. Det er lækkert at lægge ud med en større hukommelse. Det er behageligt at kigge på de elegante vinduer.

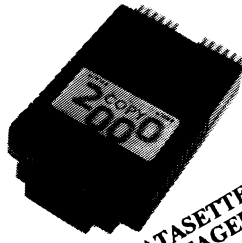
Men det er ærgerligt, at 30% af programmerne fra de gamle ikke kan bruges. Det er en skam, at man ikke kan bruge et almindeligt ACTION REPLAY. Det er en ulykke, hvis man ikke længere kan købe de gamle AMIGA 500, når de nye kommer i butikkerne.

Erling Petersen

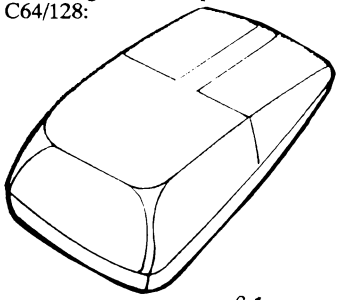
TILBUD FRA BMP-DATA

Som CCUC-medlem kan du købe billigt ind hos BMP-Data ApS. Kig efter denne annonce hver gang, du får et nyt blad - her er altid nogle populære produkter til latterligt lave priser!

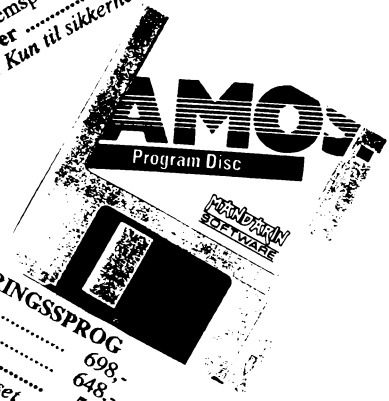
I oktober kvartal 1991 (oktober, november, december) får du CCUC medlemsrabat på en række varer, der kan bruges både på AMIGA og C64/128:



C64 DATASETTE BÅNDOPTAGER og COPY 2000 kopienhed
Normalpris 446,-
Din medlemspris 298,-
Du sparer **148,-**
HUSK: Kun til sikkerhedskopier!



M3 AMIGA-MUS
Normalpris 298,-
Din medlemspris 198,-
Du sparer **100,-**
1 års garanti!



AMOS AMIGA PROGRAMMERINGSSPROG
Normalpris 698,-
Din medlemspris 648,-
Du sparer **50,-**
Til programmeringskurset.

POCKET POWER AMIGA SPIL
Normalpris 98,-
Din medlemspris .....
Du sparer **49,-**
Titler: Hotshot, Karting Grand Prix, Thai Boxing, Football Manager, Las Vegas, Seconds Out, Frost Byte, Mouse Trap, Fligt Path 737, Plutos, Space Station, Protector, Warzone, Fireblaster, Quantox, Artificial Dreams

Det er let at bruge BMP's CCUC-tilbud. Ring på BMP-Data's ordretelefon 42 28 87 00 eller send din bestilling til adressen nederst på siden. Husk ved bestillingen at gøre opmærksom på, at du er medlem af CCUC.

Ekspeditionstiden er som sædvanligt fra BMP-Data meget kort. Der bliver pålagt kr. 20,- ved forudbetaling pr. giro eller check. Ved opkrævning pålægges kr. 45,-.

Hvis du endnu ikke har fået BMP's komplette katalog, kan du få det gratis tilsendt via tlf. 42 28 87 00.

BMP-Data ApS
Industrivej 19
3320 Skævinge
tlf. 42 28 87 00
fax. 42 288 255
Giro 1 90 62 59

konix
SPEED KING
MEGA-PACK
JOYSTICK PLUS 8 GAMES
•TENNIS•
•MIG 29•
•FRUIT•
•RUGBY•
•8 BIT•
COMPATIBLE WITH AMSTRAD DISC
•PINBALL•
•BMX•
•GPS•
KONIX / CODEMASTERS - GREAT VALUE COMBINATION
AMIGA
£4.99
RECOMMENDED RETAIL PRICE
SEAL of Quality
TREASURE ISLAND DIZZY
MEGA-HOT
8-GAME COMPILATION PACK
•ATV•
•PINBALL•
•BMX•
•TENNIS•
•RUGBY•
•MIG 29•
•FRUIT•
•GPS•
SPECTRUM